# **Переменные**

|  |  |
| --- | --- |
| var a : Int = 7 | Изменяемая переменная |
| val a : Int = 7 | Неизменяемая |
| var b = 7 | Указывается либо тип, либо начальное значение т.к. Kotlin строготипизированных языков |
|  | Все типы – Объекты |
| toInt() toString() и т.п. | Преобразование типов |
| println (“age: ${a}”) | Подстановка переменных ${} |
|  |  |
|  |  |

# **Потоки ввода/вывода**

|  |  |
| --- | --- |
| var a = readLine() | Считать ввод с клавиатуры |

# **Функции**

|  |  |
| --- | --- |
| fun sum (a:Int = 0, b:Int = 2):Int {  return a+b  } | Объявление функции принимающей 2 int переменных и возвращает int |

# **Ветвления**

|  |  |
| --- | --- |
| when(a){  5 -> *print*("5")  6,7 -> *print*("6,7")  in 1..10 -> *print*("1..10")  in 0..200 -> {  *print*("0..200")  *print*("????")  }  else -> *print*("nothing") } | Похож на оператор switch. В отличии от java последнее условие не сработает. |

# **Draft**

# **Draft**

# **Draft**

# **Draft**

# **Draft**

# **Draft**

# **Draft**

# **Draft**

# **Draft**

# **Draft**

# **Draft**